Когда сталкиваются армии

Правила массовых боёв

Правила боя в Книге Игрока разработаны для моделирования конфликтов между небольшими группами - приключенцами в количестве от трех до шести персонажей против групп монстров, которые редко превосходят дюжину существ. Битва в таком масштабе держит в центре внимания только искателей приключений.

В большинстве случаев, когда две армии противостоят друг другу, ДМ служит генералом для одной стороны, а один или несколько игроков служат генералами для противостоящих сил. Эти лидеры руководят солдатами, которые составляют их армии, и каждый за столом может также представлять отдельных чемпионов (таких как персонажи игроков и важные NPC), которые способны изменить ход битвы самостоятельно.

Но в некоторых кампаниях история может зависеть от битв с участием десятков, сотен или тысяч воинов. Представленные здесь правила основываются на стандартных правилах боёвки, но для моделирования конфликта в гораздо более широком масштабе, в то же время позволяя отдельным искателям приключений возглавить армейскую атаку против вражеского полка, сплотить недовольных солдат, чтобы они вернулись в бой, или победить могущественных врагов, монстров или лидеров.

Комбатанты

В этих правилах части армии именуются **копьями**, в каждом из которых по десять существ одного вида, и **соло**, герои или чудовища, которые могут дей ствовать в одиночку или присоединиться к союзникам. Копьё ведёт себя как одно существо в стандартных боевых правилах, со своим ХП, спасбросками и атаками.

Копья и соло с каждой стороны сгруппированы в отряды из десятков или даже сотен существ. Копьё, как правило, перемещается и атакует как единое целое, при этом все его члены используют одну и ту же стратегию и тактику в каждом раунде.

Миниатюры и размер

Для удобства игры, ясности и скорости проведения боев эти правила предполагают использование миниатюр и сетки, таких же, как в обычной боёвке. Однако в соответствии с этими правилами время и расстояние работают несколько по-разному. (А ещё можно гексы использовать)

Время. Каждый раунд боя составляет 1 минуту.
Расстояние. 20 футов с каждой стороны. *(чушь какая-то. Дальше передвижение посчитано иначе)*
Диагонали. Смежные квадраты по диагонали (те, которые соприкасаются только в углу) не считаются смежными; каждый из них находится на расстоянии 1 квадрата от другого. Копья и соло не могут двигаться по диагонали. При определении расстояния между одним квадратом и другим не подсчитывайте квадраты по диагонали.
(Для простоты предлагаю использовать гексы)

Копья

Копьё состоит из десяти идентичных существ, которые двигаются и сражаются как единое целое. Только существа большого или меньшего размера могут быть сформированы в копья. Огромные и более крупные существа , всегда сражаются как соло.
Пространство. Стая существ занимает то же место в 20-футовой сетке, что и одно существо в 5-футовой сетке. (одну клеточку/гексик)

Размер существа	Пространство
Средний и меньше	1 клетка
Большой	2 × 2 клетки
Огромный	3 × 3 клетки

Статистика. Отряд использует статистику и специальные способности существ, из которых состоит отряд, такие как КД, ХП, атакующие способности, повреждения, и так далее.

Скорость. Скорость копья измеряется в квадратах и равна скорости отдельного существа, разделенного на 5. Например, копьё хобгоблинов (скорость одного 30 футов) имеет скорость 6 квадратов.

Полки

Полк - это группа копий , организованная и сплочённая, которая борется и действует как единое целое. Полк может содержать копья различных видов существ, таких как орки и огры. Полк может иметь любое количество копий Отряды можно разбить на два типа: застрельщики и полки. В целом, у застрельщиков более лёгкие доспехи, рассыпной строй , фокус на разведке и навязывании боя, в то время как полки, в тяжелой броне и плотном строю, концентрируются на атаке или защите точки. Тип отряда определяется до начала битвы и не может быть изменен по ходу.

Застрельщики. Застрельщики плохо организованы. Они быстро передвигаются, "кусают" врага быстро нападая и отступая, а также ведут разведку.

Застрельщики имеют следующие характеристики:

- Все копья в отряде имеют преимущество на спасброски ловкости.
- Полк застрельщиков использует для инициативы наибольший модификатор ловкости копья из всех имеющихся в отряде.
- Застрельщики могут замаскироваться
- Союзный полк может пройти сквозь пространство застрельщиков, но не может закончить свой ход там.
- Союзный соло может пройти сквозь пространство застрельщиков, но не может закончить свой ход там, если только не присоединится к ним.
- Застрельщики могут поделить движение. Подвигаться, действовать, пройти оставшееся расстояние.
- Чтобы не оказаться отделившимся, каждое копьё в составе отряда застрельщиков должно быть не более чем в 1 квадрате от другого копья этого подразделения в конце хода.

Пехота. Подразделения пехоты передвигаются в строжайшем порядке, создавая плотный строй. Хотя они медленнее, чем застрельщики, подразделения пехоты специализируются на мощных атаках и удержании важных точек.

Построение. Пехота начинает битву в одном из трёх построений , выбранных её генералом, и она может переключаться между ними во время боя.

Пехота имеет следующие характеристики:

- Пехота использует для инициативы наименьший модификатор ловкости копья из всех имеющихся в полку.
- Пехота может принимать и менять построение
- Союзный полк или копьё не может пройти сквозь пространство полка.
- Союзный соло может прой ти сквозь пространство, занятое пехотой, но только если присоединится к ним.
- Чтобы не оказаться отделившимся, каждое копьё в составе полка пехоты должно быть вплотную к другому копью этого полка в конце хода.

Соло

Соло важны на поле боя. Обычно это персонаж игрока, могучее чудовище или сильный NPC.

Соло имеют следующие характеристики:

- Соло может свободно действовать передвигаться по полю боя, а при желании - присоединиться к копью и полку, воспользовавшись "Присоединием"
- Свободно передвигающийся соло может пройти сквозь пространство застрельщиков, но не может закончить ход в их клетке, если не присоединится к ним.
- Соло, присоединившееся к копью, может быть (и часто является) командиром.
- Свободно передвигающийся соло может пройти сквозь пехоту, только если присоединится к ним.
- Соло занимает такое же пространство на поле боя, что и копьё. (Гигантские соло занимают 4 × 4 клетки и т.д.)
- Чтобы не оказаться отделившимся, свободный соло должен находиться на расстоянии не более 1 квадрата от любого союзного копья в конце хода.

Командиры

Командиры играют ключевую роль в сражении. Любой персонаж игрока может служить в качестве командира, как и NPC, которых назначает ДМ. Командиры всегда соло и они должны быть присоединены к копью, чтобы дей ствовать как командиры. Полк может иметь только одного командира; прежде чем новый командир сможет взять на себя управление, нынешний должен освободить пост.

Соло может использовать бонусное действие, чтобы стать командиром полка, если присоединится к одному из копий полка. Он может использовать другое бонусное действие, чтобы прекратить действовать в качестве командира. Он также больше не выступает в качестве командира, если не способен командовать.

В качестве бонуса, командир может применить одно из следующих преимуществ ко всем копьям его полка:

ГОТОВСЯ!

Командир может приказать своему подразделению быть более осторожным, проведя проверку харизмы сложностью 15 (Устрашение или убеждение). Если он преуспеет, подразделение получает преимущество на все спасброски до конца следующего хода командира.

ЗА МНОЙ, В АТАКУ!

Командир может попытаться вдохновить солдат своего подразделения на более значительные усилия, проведя проверку харизмы сложностью 15 (Запугивание или убеждение). Если он преуспевает, подразделение получает преимущество во всех бросках атаки, которые оно делает в следующем ходу.

ДЕРЖАТЬ СТРОЙ!

Командир может обратить вспять последствия неудавшейся проверки морали, объединив войска, с тем, чтобы они были готовы возобновить боевые действия.

Целостность подразделения

Если части полка будут слишком сильно отдалены во время битвы, копья и соло, которые будут отделены от своих союзников, могут быть разбиты врагами.

Отделившееся копьё всегда совершает броски на атаку с **помехой**, а враг всегда атакует отделившееся копьё или соло с **преимуществом**, а при попадании наносит **двойной урон**.

Полк. Копьё полка отделилось, если не стоит вплотную к другому копью.

Застрельщики. Копьё полка отделилось, если стоит более чем в 1 квадрате от другого копья

Соло. Соло отделился, если стоит более чем в 1 квадрате от любого союзного подразделения.

Местность

Рельеф местности является ключевой частью большинства крупномасштабных боевых действий, и может как сыграть на руку, так и быть помехой.

Каждый квадрат на поле боя может иметь следующие (ниже) рельефные черты. Квадрат также может быть сложнопроходимым рельефом, и некоторые типы рельефа всегда труднопроходимы, как отмечено в их описании. ДМ должен обозначать квадраты труднопроходимой местности.

Равнина. Равнинная местность не дает никаких особых преимуществ или помех. Равнины, заполненные обломками,или иными мелкими препятствиями, являются труднопроходимой местностью.

Дорога. Если последний квадрат движения копья - дорога, то копьё может переместиться на ещё один дополнительный квадрат. Дороги никогда не являются труднопроходимой местностью, если только они не уничтожены.

Лес. Подразделение, находящееся в лесу, получает укрытие 1/2 от всех атак. Лес всегда труднопроходимая местность.

Вода. Водные квадраты либо глубокие, либо неглубокие. Неглубокая вода - труднопроходимая местность. Только подразделение, состоящее из существ, которые имеют скорость плавания/полёта, или соло, у которого есть скорость плавания/полёта, может войти в квадрат с глубокой водой.

Высоты. Любая местность, кроме воды, также может иметь эту дополнительную особенность. Высота участка определяется по его высоте (в несколько раз больше 20 футов), относительно

выосты ближайших квадратов, находящихся ниже. Копьё или соло на возвышенности имеет преимущество на броски атаки по цели, находящейся ниже. Переход на более высокую площадку стоит 1 квадрат движения за каждые 20 футов разницы в высоту между текущим местоположением стенда или соло и его целевой площади. Если возвышенность также является труднопроходимой местностью, то стоимость входа в нее дополнительно удваивается.

БОЙ

Процесс боя в массовой зарубе очень похожа на обычный, за исключением того, что действия в раунде являются не последовательными, а одновременными. Другие различия описываются в настоящем разделе. Кроме того, подразделения, участвующие в массовых боях, имеют доступ к новым типам действий, описанным ниже.

Создание сражения

Естественно, до начала действий противоборствующие стороны должны быть размещены на поле боя. До и в ходе этой деятельности необходимо принять несколько решений:

- Копья должны быть организованы в полки, а полки должны быть обозначены как застрельщики или пехота.
- Каждый полк пехоты должен начинать бой в одном из трех построений.
- Каждый соло должен начинать бой либо как свободный , либо как присоединенный к копью/полку.
- Считается, что соло, присоединивший ся к копью, предпринял дей ствие "Присоединиться" до начала боя, так что он может принять другое дей ствие на своем первом ходу. Соло имеет право сразу быть командиром.

Также рекомендуется немного заняться писаниной . Составьте список полков, и напишите какие к ним принадлежат копья, чтобы вы могли быстро определить, когда копьё становится отделившимся или когда полк может быть сломлен и разбит. После того, как все эти задачи будут решены, пришло время начать сражение!

Инициатива

Каждый полк кидает инициативу (застрельщики по максимуму, пехота - по минимуму)
Включая соло, находящегося в начале боя в составе подразделения!

Также, ДМ может указать, какие отряды или свободные соло попали в засаду в начале битвы.

Движение

Во время хода полка, каждое копьё в полку может перемещаться на доступное число квадратов, в соответствии со своей скоростью, следуя правилам для типа полка. Застрельщики могут подвигаться, провести атаку, и закончить движение на оставшееся количество квадратов.

Примыкание к другим копьям. В этих правилах нет провоцированных атак. Вместо этого, копьё не может двигаться, как только оно становится примыкающим к вражескому отряду, если только полк не предпримет действий по отступлению. Это ограничение не препятствует нормальному передвижению других копий в полку - только тех , которые расположены вплотную с вражескими копьями.

Бегство. Если стенд добровольно или против воли перемещается за пределы поля боя, то считается, что он сбежал и он покидает сражение.

Действия в бою

Один раунд массового боя представляет собой совокупные результаты за 1 минуту. В ход полка выберите одно действие для него. Каждое копьё в полку принимает это решение или не принимает никаких действий. За исключением случаев, когда указано иное (см "Наложить заклинание" ниже), разные копья в одном и том же полку не могут осуществлять разные действия.

Атака

Атаки между подразделениями работают так же, как и в стандартных правилах, за исключением того, что описано здесь. Атакующее подразделение, сражаясь с одним или несколькими подразделениями, **атакует каждое отдельно**. Каждое копьё в полку направляет свою атаку на другую цель. Копьё атакует, как существа, из которых оно состоит.

Например, если существо обладает мультиатакой, копьё, состоящий из этих существ, также имеет эту способность. Различные копья могут выбирать различные формы нападения в зависимости от их возможностей. Например, одно копьё орков может совершить рукопашную атаку секирами, в то время как другое копьё орков, состоящее в том же полку, совершает атаки метательными дротиками.

Для способностей монстра, которые создают дистанционный эффект, измеряемый в футах, преобразовать это расстояние в квадраты, делением на 5, используя те же правила, что и для вычисления скорости движения. Например, атака минотавра позволяет ему толкать цель на 10 футов. Таким образом, копьё минотавров сможет толкать вражеское копьё на 2 квадрата.

Совершайте бросок на атаку и на повреждение так же, как в стандартных боевых правилах, применяя повреждения как обычно.

Рукопашные атаки. Копьё, которое атакует, должно быть способно нацелиться на копьё или соло на соседнем квадрате. (не ослеплено, например)

Досягаемое оружие. Копьё, которое имеет радиус действия 10 футов или больше, совершает дополнительную бонусную атаку. Это преимущество отражает способность копья атаковать большим количеством бойцов одновременно.

Дальнобойные атаки. Определить дальность для выстрела как обычно (но помните, что каждый квадрат имеет 20 футов с каждой стороны). Если дальности атаки хватает до половины целевого квадрата - атака поражает квадрат целиком. Аналогичным образом, даже если максимальная дальность атаки составляет менее 20 футов, атака все равно может быть направлена на цель в соседней клетке.

Чтение заклинаний

Определение влияния заклинания в этих правилах зависит от того, требует ли заклинание цели или покрывает область действия, и от того, кастует его копьё или соло.

Если полк имеет копьё, которое может колдовать, а остальные нет, то копья, которые колдовать не могут, имеют право выбрать свои действия как обычно.

Дальность. Определение дальности для заклинаний работает так же, как для стрельбы. Если дальности атаки хватает до половины целевого квадрата - атака поражает квадрат целиком. Аналогичным образом, даже если максимальная дальность атаки составляет менее 20 футов, атака все равно может быть направлена на цель в соседней клетке.

Целевые заклинания. Если заклинанию требуется цель, копьё кастеров может выбрать другое копьё целью. Заклинание, направленное на несколько существ, может повлиять на одно копьё или свободного соло.

Если копьё заклинателей атакует свободного соло, то делает это с преимуществом и наносит двойной урон. Если заклинание требует совершить спасбросок, соло получает помеху на спасбросок и получает двойной урон, если провалит спас.

Соло может наложить целевое заклинание на другого соло, следуя обычным правилам заклинания. Такое заклинание, кастуемое соло, эффективно против копья, только если заклинание обычно нацелено на пять или более существ.

Зоны поражения. Заклинание, охватывающее область, затрагивает все копья в этой области. Если площади заклинания не хватает, чтобы полностью накрыть квадрат с целью, то оно наносит половину урона (если оно наносит урон), либо не оказывает никакого воздействия.

Если копьё произносит такое заклинание, что все заклинатели используют одну и ту же область действия, то цели делают спасброски как обычно, но получают двойной урон от заклинания. Соло кастует заклинания по области как обычно против соло или копий в пределах дальности.

Если зональное заклинание имеет диапазон "На себя", его точкой происхождения является середина одной из сторон квадрата заклинателя. Если заклинание имеет какой-либо другой диапазон, расстояние до его точки происхождения измеряется начиная с середины одной из сторон квадрата заклинателя.

Конус. Длина конуса на поле боя составляет 1 квадрат на каждые 20 футов. Каждый квадрат за пределами первого должен быть примыкающим к квадрату, который ближе к точке происхождения. Конус шире, чем дальше он простирается от точки происхождения. Ширина конуса в любом месте по его длине равна числу квадратов между этим квадратом и точкой происхождения (в упор - ширина 1, 1 кадрат - ширина 1, 2 квадрата - ширина 2). Добавлять квадраты ширины нужно равномерно к обеим сторонам конуса.

Куб, цилиндр, сфера.
Размер куба или радиуса цилиндра/сферы на поле боя составляет 1 квадрат на каждые 20 футов. Любой квадрат в районе за пределами того, который содержит точку происхождения, должен находиться в пределах 1 квадрата от исходного.Если площадь простирается за пределы этих квадратов, то каждый дополнительный квадрат должен находиться в пределах 2 квадратов от исходного квадрата.

Линия. Длина линии на поле боя составляет 1 квадрат каждые 20 футов. Каждый квадрат за пределами первого должен быть примыкающим к квадрату, который ближе к точке происхождения.

Построения (только для пехоты)

Пехота начинает битву в одном изследующих построений. Подразделение остаётся в выбранной конфигурации до тех пор, пока командир не прикажет изменить построение.

Помощь. Когда полк в построении помощи совершает Атаку, отдельные копья в полку могут отказаться от своих атак, чтобы поддержать рукопашные атаки других копий. Копьё, которое делает это, дает преимущество на броски атаки, сделанные соседними копьями в своем подразделении. Копьё может предоставить преимущество таким образом, даже если оно не имеет доступной цели для собственной атаки (предоставляет солдат, продвигающихся вперед, чтобы заменить потери первых рядов, прикрывает открытый фланг от контратаки или отвлекает противника огнём).

Полк в построении помощи движется на половину скорости (при необходимости округляя в меньшую сторону), чтобы отразить тот факт, что некоторые из его членов перемещаются в пределах рядов, а не вперёд.

Защита. Когда полк находится в оборонительном построении, все стоящие в полку получают бонус +2 КД. Подразделение не может использовать атаку, пока она остается в этой конфигурации.

Полк в защитном построении движется на половину скорости (при необходимости округляя в меньшую сторону), чтобы отразить тот факт, что бойцы уделяют своей защите больше внимания, чем продвижению вперёд.

Марш. Полк на марше движется с полной скоростью.

Рывок

Полк, совершающий действие "Рывок", удваивает свою скорость движения.

Полки, построенные в "Помощь" или "Защиту" и совешающие "Рывок" могут двигаться со своей полной скоростью этот раунд.

Маскировка

(Застрельщики и соло)

Выполнение этого действия соответствует стандартным правилам боя. Сделайте проверку Ловкости (Скрытность) на каждое копьё в полку, которое пытается спрятаться. Такие условия, как скрывающая местность и отсутствие освещения, могут означать, что некоторые копья в полку могут спрятаться, в то время как другие не могут. Копьё, которое не может спрятаться (или которое предпочитает не делать попытки), не может предпринять никаких других действий во время текущего хода подразделения.

Присоединиться

(Только для Соло)

Присоединение к копью дает определенную степень защиты для одиночного существа, так что оно не рискует получить штрафы за то, что оно было отделившимся.

Чтобы присоединиться к отряду соло должен в фазу движения зайти в клетку, занимаемую этим отрядом. Его движение прекращается с этого момента. Затем, с его действием в этом ходу, соло принимает действие "Присоединиться" и становится частью копья.

Соло не может присоединиться к подразделению, если он более чем на 1 размер крупнее основного состава копья . К копью может присоединиться любое количество соло-существ.

Убрать соло с поля боя и отметить его присутствие на значке копья - один из способов отметить наглядно его присоединение.

Когда соло присоединяется к копью, он считается частью этого копья и целью, в случае вражеского заклинания, но он продолжает использовать свои КД и спасброски против заклинаний.

Когда копьё двигается,соло автоматически двигается вместе с ним. В свой ход, соло действует как обычно, но не двигается самостоятельно. Вместо движения он может либо покинуть копьё (входя в соседнее пустое пространство), либо немедленно присоединиться к другому смежному копью в своем полку.

Если копьё будет уничтожено (смотрите "Устранение потерь" ниже), любые соло, которые были присоединены к копью, остаются в игре. Освободившийся соло может немедленно присоединиться к соседнему копью в своем полку или остаться без привязки к отряду и занять одну или несколько площадей, которые ранее занимало его копьё.

Отступление

Любое отступающее подразделение, может двигаться, даже если оно начинает свой ход вплотную с вражеским копьём или становится примыкающим к вражеским отрядам по ходу отступления.

Урон

Урон копью наносится, как обычному существу. Если копьё наносит больше урона, чем оставшиеся ХП цели, то "излишний" урон переносится на ближайшее копьё во вражеском полку (если таковое имеется)

Поскольку действия в раунде считаются одновременными, копьё не уничтожается сразу, когда его ХП падают до 0. Копьё становится уничтоженным, но остается в игре до конца раунда, осуществляя действия (включая нападения) и движется как обычно, если он еще не делал этого в текущем раунде. Относитесь к копью так, как будто у него остался 1 ХП. Вы можете положить миниатюры на бок, или ещё как-то отметить, что отряд уничтожен.

Конец раунда

В отличие от стандартных, эти правила требуют от вас совершить несколько специфических шагов, чтобы закончить раунд боя.

Когда все участники сражения завершили свои ходы, необходимо оценить потери, а потом проверить боевой дух, прежде чем начнётся новый раунд.

Устранение потерь

В конце раунда все разгромленные (0 ХП) отряды убираются с поля боя. Когда копьё убирается с поля боя, его хозяин вправе сразу же поставить на его место другое смежное копьё этого полка. (Войска могут передвигаться, чтобы удержать линию, но они создают незащищённое пространство в другом месте.)

Уничтожение соло. Для соло используются обычные правила для урона, смерти и deathdoor (броски от смерти). Борящийся за жизнь соло совершает до десяти спасбросков от смерти в конце раунда, по одному за раз, чтобы определить свою судьбу. (О добивании и взятии в плен ничего не сказано, но если всё в соответсвии с основными правилами - любая атака по умирающему персонажу создает один провал спасброска от смерти. Если в копье 10 человек...)

Проверка морали

Мало кто хочет умереть истекая кровью и в мучениях. Когда полк или копьё понесло серьёзные потери, выжившие могут решить, что бегство - путь к спасению.

Если полк потерял более половины копий, то он должен **немедленно** проверить боевой дух. Проверка морали - это спасбросок Мудрости сложностью 10, использующий самый высокий модификатор Мудрости среди копий в полку (включая любых соло, которые соединяются с выжившими копьями в блоке). В случае использования в кампании опционального параметра "Здравомыслия", используется он.

В случае провала, полк считается **сломленным.** В ходе этой битвы полк может только **отступать.** ДМ выбирает путь отступления полка, но полк всегда бежит ОТ врага.

Соло, независимо от того, связан ли он с копьём или нет, никогда не может быть сломлен (За исключением особенных способностей врага). Он может принять решение о двигаться со сломленным полком или немедлено его покинуть в начале своего хода.

Держать строй! Если сломленный полк имеет командира, в начале хода он может попробовать вернуть полк в бой.

Полк совершает ещё проверку Мудрости со сложностью 10 + бонус командирской харизмы. При успехе, полк собирается с духом и действует как обычно.

Цели и очки победы

Битва редко продолжается, до полного уничтожения одной из сторон. Как только одна сторона достигает своих целей, ее противник обычно уступает поле боя, зная, что дальнейшая битва бесполезна. Правила этого раздела предназначены для того, чтобы помочь ДМ интегрировать массовое сражение в кампанию, давая каждой армии соответствующую цель, и дать способ выяснить, кто победил.

Цели определяют, почему две армии сталкиваются и условия победы для битвы. Цель сражения может уходить корнями в историю, закрепляя её в прошлом, задавая ей смысл и делая её исход значимым.

В то время, как цели обеспечивают задачи для битвы, **Очки Победы (VictoryPoints)** позволяют измерить успех. Армия получает очки победы за достижение своих целей. Армия **выигрывает** битву, когда она набрала **10 или более** победных очков.

Создание целей

Цели - основные задачи армии. Две противоборствующие силы могут иметь одну и ту же цель (захватить мост) или конфликтующие (разрушить мост или спасти его). В некоторых случаях две армии могут преследовать несвязанные цели (спасать захваченного командира или защищать крепость).

При организации сражения рассмотрим следующие способы определения целей:

Истребление. Одна сторона просто стремится уничтожить другую. За каждый уничтоженный вражеский полк, армия с целью "Истребление" получает кол-во победных очков, определяемых ДМ и исходя из количества полков в бою.

Разрушение. Армия стремится лишить противника ценного ресурса, например, путем разрушения моста через реку или уничтожения посевов, которые иначе могли бы поддерживать силы вторжения.

Если это цель в битве, ДМ выбирает число квадратов на поле боя, которые представляют ценный ресурс и назначает каждому квадрату ХП от 10 до 100. Копьё или соло могут атаковать такие цели так же, как врага. Такая цель автоматически поражается любой атакой по ней и автоматически проваливает спасброски. Также, такая цель получает повреждения от заклинаний , сфера действия которых полностью покрывает её. Целевые заклинания, наложенные копьями, могут повредить квадратс целью, **но не те,** которые наложены соло. (Если соло атакует цель - то АОЕ магией)

Армия с этой целью получает очки побед за уничтожение таких целей. ДМ присваивает каждой цели стоимость от 1 до 5 очков победы, в зависимости от важности цели.

Защита. Эта цель предполагает защиту ключевой позиции или ресурса от нападающего. Она всегда используется в сочетании с целью "разрушение" выше.

В конце каждого раунда армия с этой целью получает 1 очко победы, если она имеет два или более копий, примыкающих к цели, которая не была уничтожена и если ни вражеские копья, ни соло не находятся в пределах 2 квадратов от цели.

Уникальные цели. Чтобы создать особую цель, просто присвойте победные очки, обычно от 1 до 5, конкретному действию или условию, которое армия должна выполнить для достижения своей цели.

Уникальная цель может заключаться в том, чтобы убить или обезвредить командира, заманить армию врага в конкретный ограниченный район или занять и удерживать определенное место.

Равные шансы

Как только вы установите цели для битвы, убедитесь, что обе армии имеют возможность набрать примерно равное количество победных очков. Это нормально, если есть небольшое несоответствие (не все сражения справедливы), но помните, что армия, имеющая больше способов заработать победные очки, имеет гораздо больше шансов победить. Если вы хотите обеспечить равные шансы, постарайтесь дать обеим сторонам равное количество возможностей.

В битве, где у каждой армии есть одна конкретная цель, эта работа проста. Например, уничтожение моста стоит 10 VP, в то время как удержание его от разрушения стоит 10 VP.

В более сложной ситуации с несколькими целями в игре, нужно дать каждой стороне по меньшей мере пять возможностей для получения победных очков, и назначить VP значения, которые суммируют более 10 за сторону (скажем, 12-15). Такое распределение целей и вознаграждений дает командирам несколько вариантов победы и сохраняет гибкость в боях.

Окончание битвы

Битва заканчивается, когда у одной из сторон к концу раунда оказывается 10 VP. В этот момент определите общую сумму победных баллов каждой из сторон.

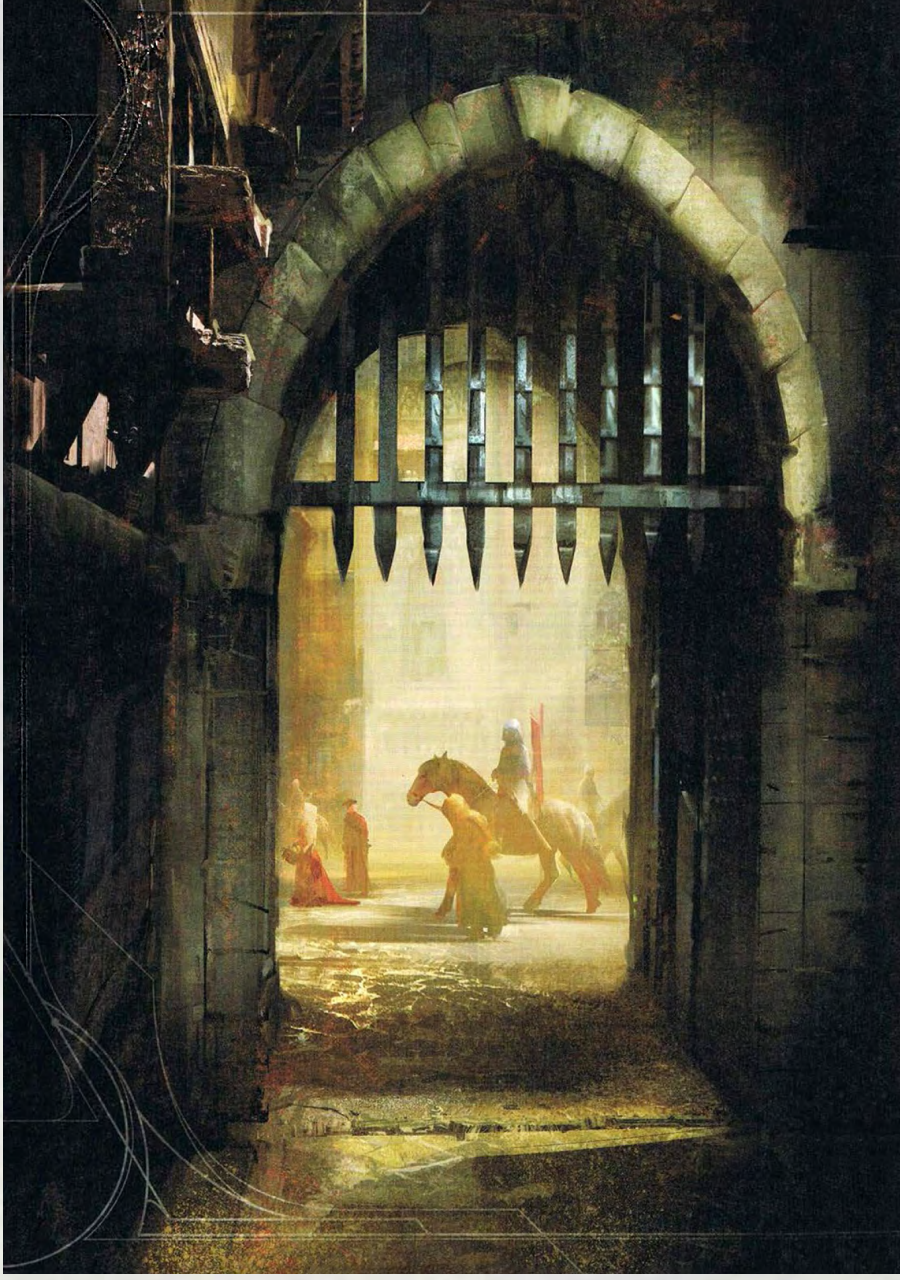
Если одна сторона имеет, по меньшей мере, на 3 VP (очка победы) больше, чем другая, то она добилась полной победы. Бросьте d20 за каждый из полков врага, выживший в битве. На 10 или выше, полк считается уничтоженным; выжившие бегут и дезертируют.

Если перевес всего в 1 или 2 очка победы, то победитель одерживает тактическую победу. Проигравший покидает поле боя с оставшимися силами, в то время как обе стороны заботятся о раненых . . . и, возможно, планируют встретиться вновь.

Если очков поровну, то ДМ может объявить продолжение битвы или ничью.

Из-за того, как цели определяют действия в конфликте, армия, проигравшая сражение, все равно может получить положительные результаты. Даже если игроки сражались на стороне проигравших, они и их армия могли достичь целей, необходимых для достижения некоторых из своих стратегических целей в кампании. (Например, удержать мост достаточно долго, чтобы успели подойти резервы, или эвакуироваться горожане)

Майк Мирлс является старшим менеджером исследовательской и проектной команды D&D. Он был одним из ведущих дизайнеров пятого издания D&D. Его другие титры включают в себя настольную игру Castle Ravenloft, Monster Manual 3 для четвёртого издания и Player's Handbook 2 для третьего издания.



©2015 Wizards of the Coast LLC